THE ART OF

ASSASSIN'S CREED II

L'ART D'ASSASSIN'S CREED II

This book beautifully illustrates the artistic vision of *Assassin's Creed 2* and gives you a glimpse at the creative process the art team went through. We hope you enjoy looking through its pages as much as we did during the entire creation process.

– Mohamed Gambouz, Art Director

Ce livret illustre élégamment la vision artistique d'Assassin's Creed 2 et vous offre un aperçu du processus créatif suivi par l'équipe artistique. Nous espérons que vous apprécierez ces pages autant que nous durant la création du jeu.

– Mohamed Gambouz, directeur artistique

The team use human history as their inspiration and part of the process is studying where and how our ancestors lived, how they looked. Then they make it their own, stylizing it to create something unique.

The team had the chance to work on a very special moment in time, when art was at the center of everyday life. Being inspired by such great masters as Leonardo da Vinci, Michelangelo, or Botticelli is something quite special, and the team took on the challenge to live up to the works of the Italian Renaissance. They did a terrific job, and this book will show you just how amazingly talented they are.

– Patrice Desilets, Creative Director

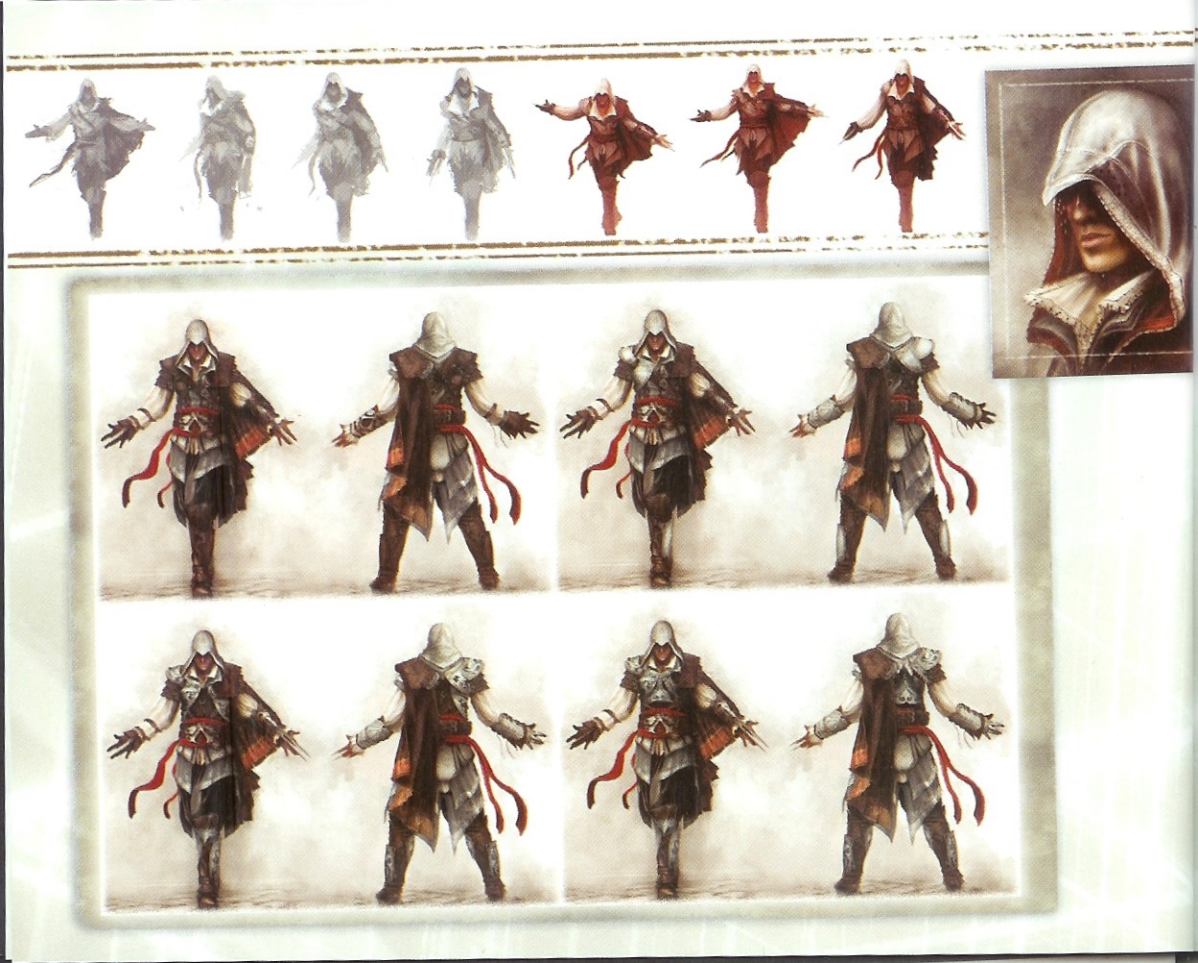
L'équipe s'est inspirée de l'histoire de l'Homme afin d'étudier où et comment nos ancêtres ont vécu, et à quoi ils ressemblaient. À partir de cela, ils l'ont stylisée pour créer quelque chose d'unique.

L'équipe a eu l'opportunité de travailler sur une époque exceptionnelle, quand l'art était au centre de la vie quotidienne. Être inspiré par de grands maîtres tel que Léonard de Vinci, Michel-Ange ou Botticelli est quelque chose de spécial et l'équipe s'est mise au défi de rester fidèle aux œuvres de la Renaissance italienne. Ils ont fait un travail formidable et ce livret vous montrera à quel point ils sont talentueux.

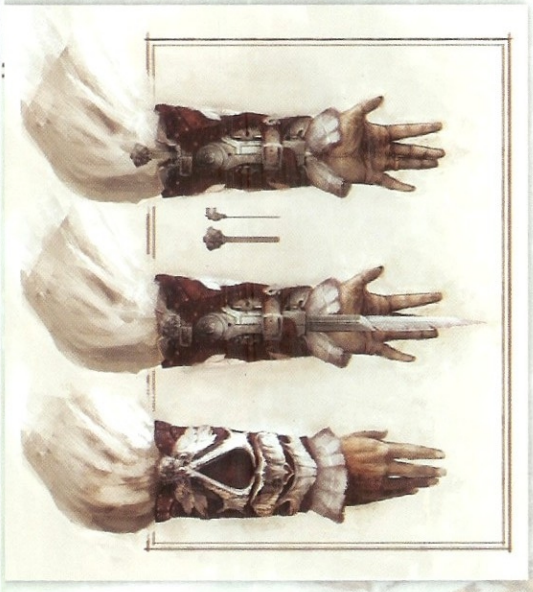
– Patrice Desilets, Directeur de création

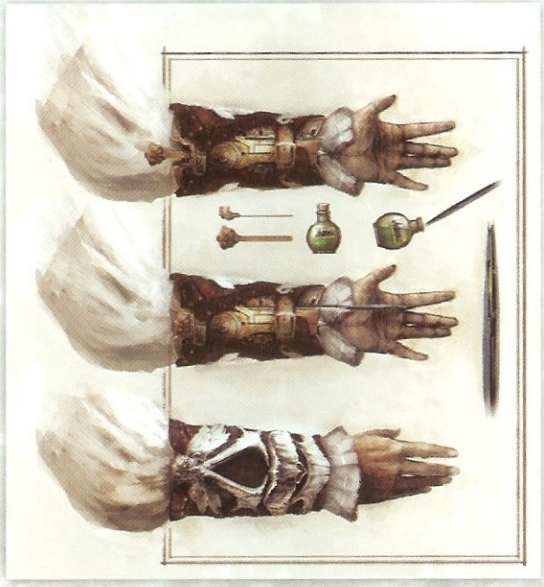
EZIO / EZIO

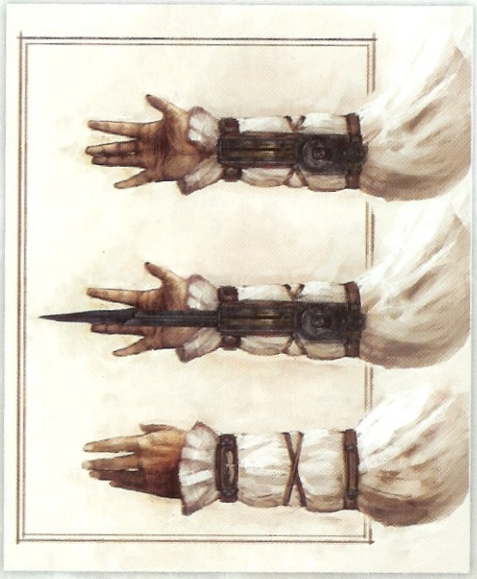
ANCIEN EZIO AVEC LE COSTUME DE MAÎTRE ASSASSIN
ARMURE MÉCANIQUE DE DE VINCI

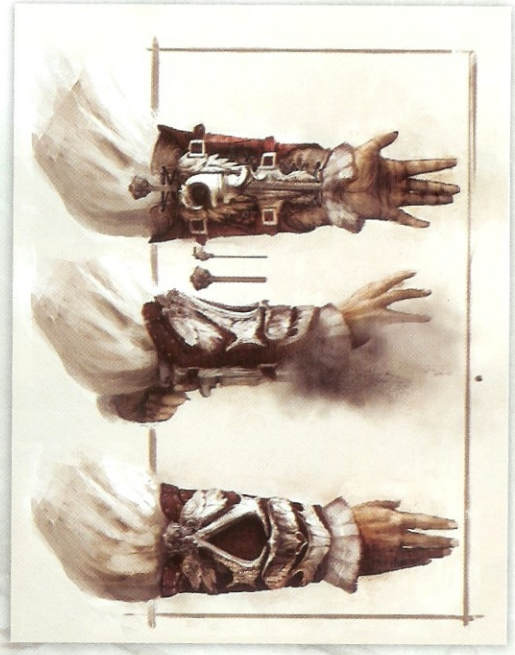


EZIO'S WEAPONS / LES ARMES D'EZIO



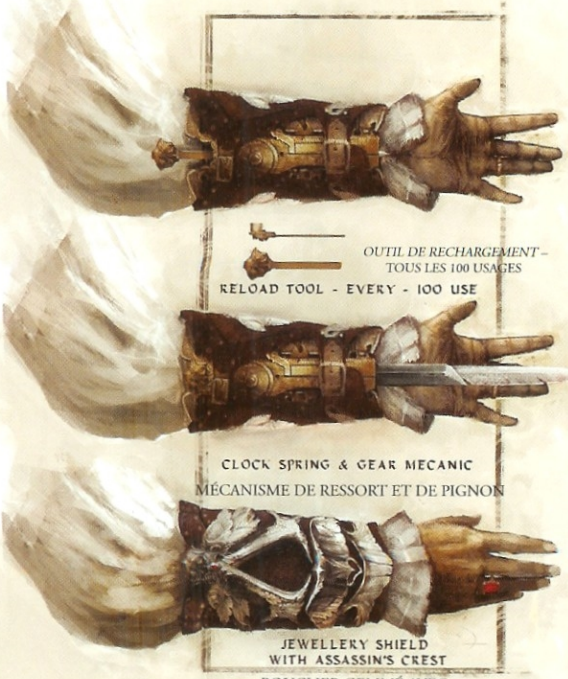






LAME CACHÉE
HIDDEN BLADE

VARIANTE MÉCANIQUE
MECANIC VARIATION



OUTIL DE RECHARGEMENT –
TOUS LES 100 USAGES
RELOAD TOOL - EVERY - 100 USE

CLOCK SPRING & GEAR MECANIC
MÉCANISME DE RESSORT ET DE PIGNON

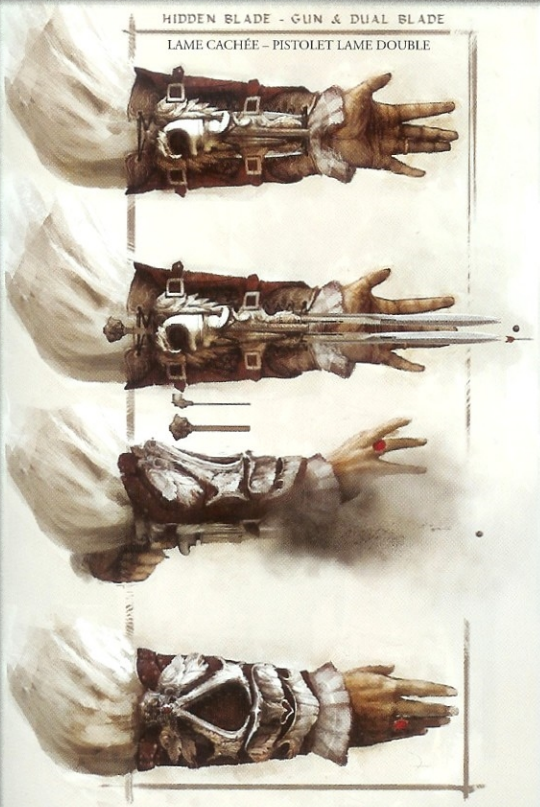
JEWELLERY SHIELD
WITH ASSASSIN'S CREST
BOUCLIER GEMMÉ AVEC
SYMBOLE DES ASSASSINS

FEATHER LOOK VARIATION
VARIANTE PLUMÉE

TRIDENT DAGGER
TO PARRYING SWORD
DAGUE TRIDENTÉE POUR PARER LES ÉPÉES

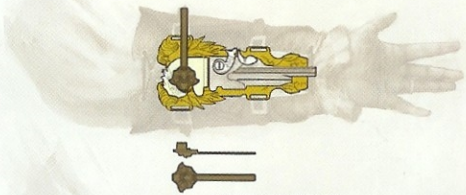
HIDDEN BLADE - GUN & DUAL BLADE

LAME CACHÉE – PISTOLET LAME DOUBLE



REMONTER LE RESSORT DE LA LAME CACHÉE

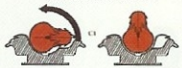
RELOAD THE SPRING FOR THE HIDDEN BLADE



ARMER LE PISTOLET
ARM THE GUN

CHARGER LE PISTOLET
LOAD THE GUN

TOURNER LA GÂCHETTE POUR DÉVERROUILLER LA SÉCURITÉ
ROTATE THE TRIGGER
TO UNLOCK THE SECURITY



TIRER LA GÂCHETTE
PULL THE TRIGGER

TOUCHER LA CIBLE
HIT THE TARGET

VUE LATÉRALE COMMENT TIRER AU PISTOLET N'OUBLIEZ PAS DE LEVER LA MAIN
SIDE VIEW HOW TO FIRE THE GUN
MAKE SURE YOU PULL UP YOUR HAND

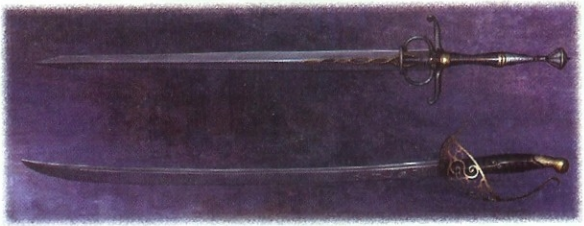
CHARACTERS / PERSONNAGES Friends / Amis

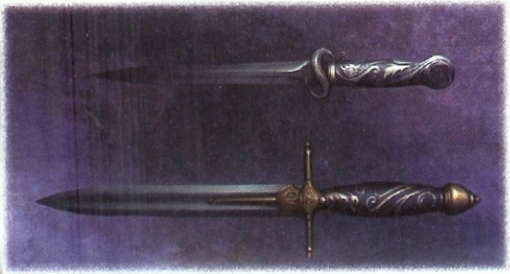
Enemies / Ennemis

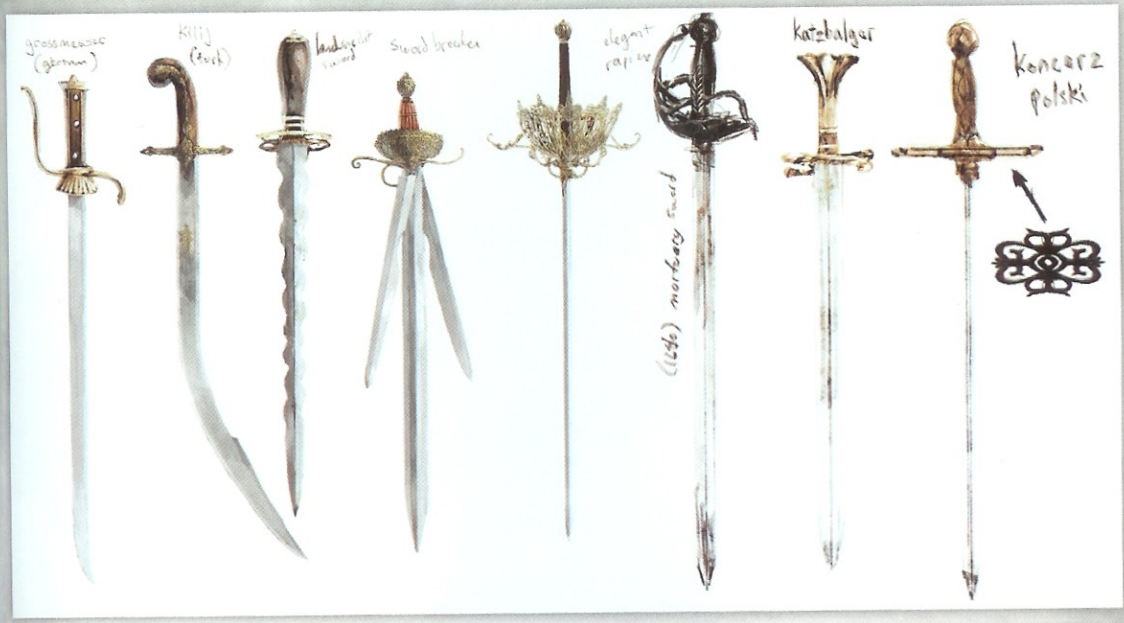
Guards / Gardes

Crowd / Foule

WEAPONS / ARMES






grossmesser
(gentum)
Kilij
(turk)
sword breaker
elegant
rapier
(1640) mortuary sword
katzbalger
Koncerz
polski

HISTORICAL INFLUENCES / INFLUENCES HISTORIQUES

Leonardo Da Vinci / Léonard de Vinci

ASSASSIN'S CREED 2 - SCÉNARIO D'AMBIANCE DE L'E3

ASSASSIN'S CREED II E3 MOOD STORYBOARD

ANIMUS / ANIMUS

APPAREIL DE RÉALITÉ VIRTUELLE
DE L'ANIMUS 2.0
MÉMOIRE VISUELLE
ANIMUS 2.0
VIRTUAL REALITY DEVICE
VISUAL MEMORY
LOGICIEL ET ORDINATEUR
DE L'ANIMUS 2.0
NOUVELLE INTERFACE DE MÉMOIRE
ANIMUS 2.0
SOFTWARE & COMPUTER
NEW MEMORY
INTERFACE
SCANNEUR D'ADN
DE L'ANIMUS 2.0
MÉMOIRE D'INFORMATION
DE L'ADN
ANIMUS 2.0
DNA SCANNER DEVICE
DNA MEMORY
INFORMATION
ORDINATEUR CENTRAL
DE L'ANIMUS 1.0
TRAITEMENT DE LA MÉMOIRE
GÉNÉTIQUE
ANIMUS 1.0
CORE COMPUTER
DNA MEMORY
PROCESSING
ANIMUS 1.0
ANIMUS 1.0
ORDINATEUR CENTRAL DE L'ANIMUS 1.0 ANIMUS 1.0
CORE COMPUTER
ASSASSIN'S
CREED
II

APPAREIL DE RÉALITÉ VIRTUELLE
DE L'ANIMUS 2.0
MÉMOIRE VISUELLE
ANIMUS 2.0
VIRTUAL REALITY DEVICE
VISUAL MEMORY
LOGICIEL ET ORDINATEUR
DE L'ANIMUS 2.0
NOUVELLE INTERFACE DE MÉMOIRE
ANIMUS 2.0
SOFTWARE & COMPUTER
NEW MEMORY
INTERFACE
SCANNEUR D'ADN
DE L'ANIMUS 2.0
MÉMOIRE D'INFORMATION
DE L'ADN
ANIMUS 2.0
DNA SCANNER DEVICE
DNA MEMORY
INFORMATION
ORDINATEUR CENTRAL
DE L'ANIMUS 1.0
TRAITEMENT DE LA MÉMOIRE
GÉNÉTIQUE
ANIMUS 1.0
CORE COMPUTER
DNA MEMORY
PROCESSING
ANIMUS 1.0
ANIMUS 1.0
ORDINATEUR CENTRAL DE L'ANIMUS 1.0 ANIMUS 1.0
CORE COMPUTER
ASSASSIN'S
CREED
II

Все артбуки даром! Лучшая и самая большая коллекция! Ежедневное обновление!

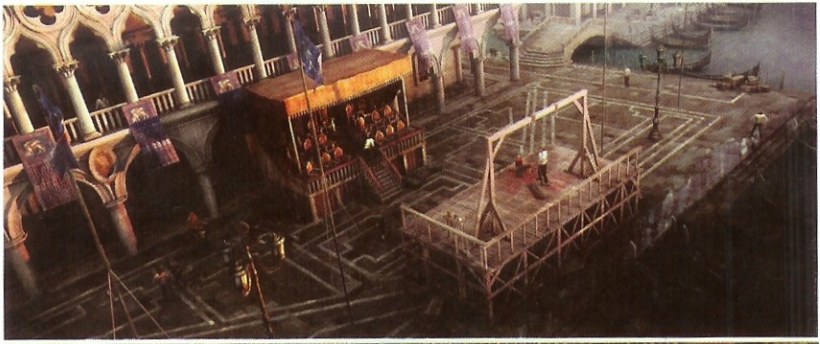
Легко смотреть и всё можно скачать! Ищи архив здесь: vk.com/freeartbook

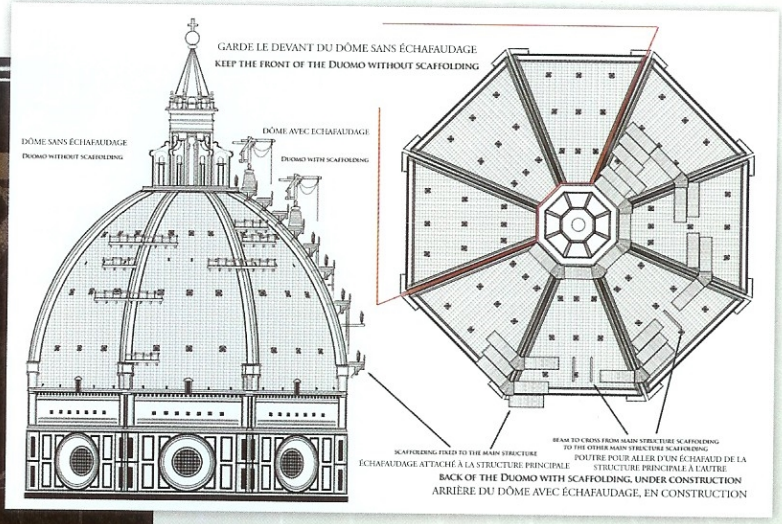
All artbooks for free! The best and biggest collection! Daily update!

Easy to look at and everything can be downloaded! Search the archive here: vk.com/freeartbook

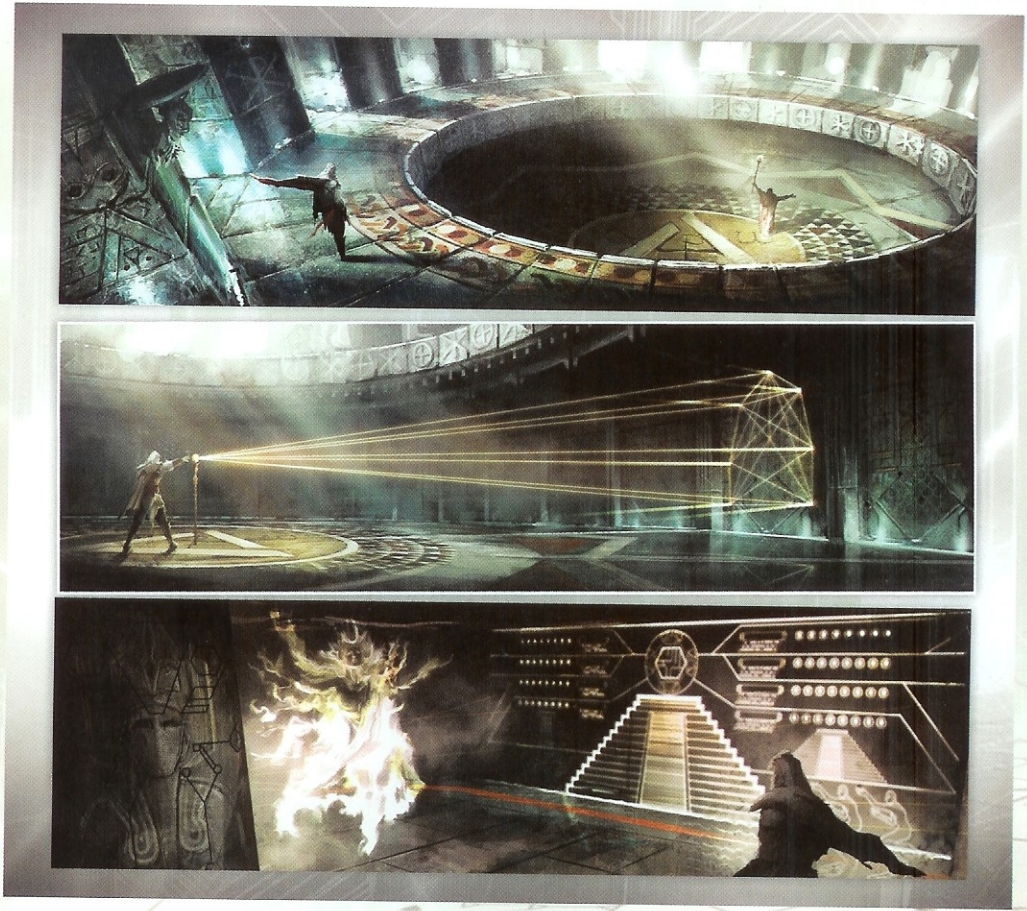
COMBAT / COMBAT

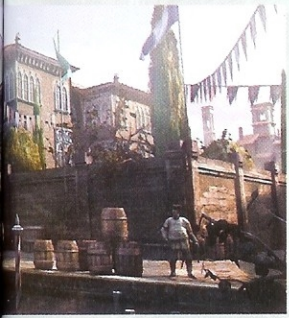
ENVIRONMENTS / ENVIRONNEMENTS

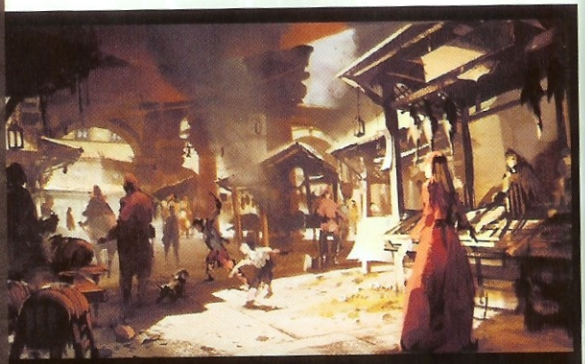



GARDE LE DEVANT DU DÔME SANS ÉCHAFAUDAGE
KEEP THE FRONT OF THE DUOMO WITHOUT SCAFFOLDING
DÔME SANS ÉCHAFAUDAGE
DUOMO WITHOUT SCAFFOLDING
DÔME AVEC ECHAFAUDAGE
DUOMO WITH SCAFFOLDING
SCAFFOLDING FIXED TO THE MAIN STRUCTURE
ÉCHAFAUDAGE ATTACHÉ À LA STRUCTURE PRINCIPALE
BEAM TO CROSS FROM MAIN STRUCTURE SCAFFOLDING TO THE OTHER MAIN STRUCTURE SCAFFOLDING
POUTRE POUR ALLER D'UN ÉCHAFAUD DE LA STRUCTURE PRINCIPALE À L'AUTRE
BACK OF THE DUOMO WITH SCAFFOLDING, UNDER CONSTRUCTION
ARRIÈRE DU DÔME AVEC ÉCHAFAUDAGE, EN CONSTRUCTION

RESTRICTED AREA
SECTION B11
SECTION B12
SECTION B12
SECTION B13

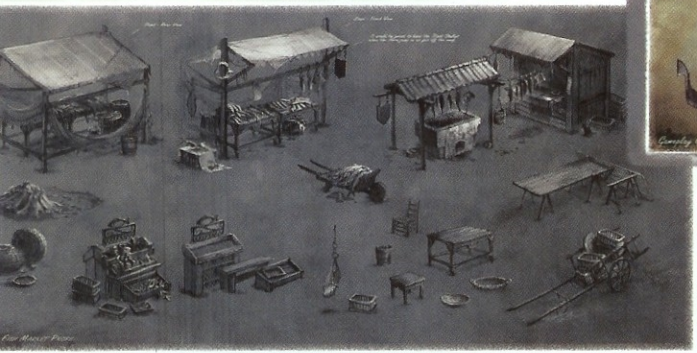


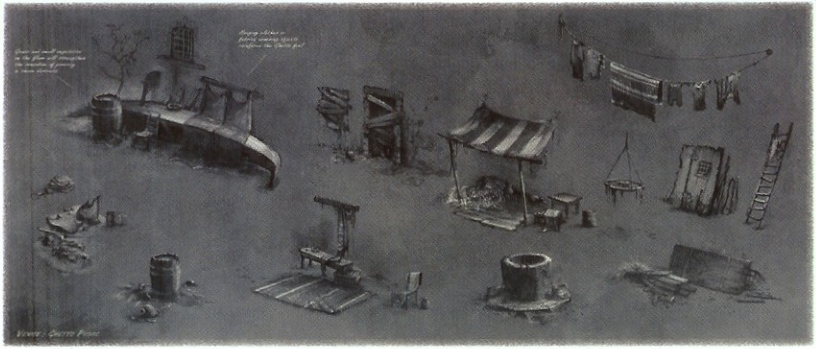


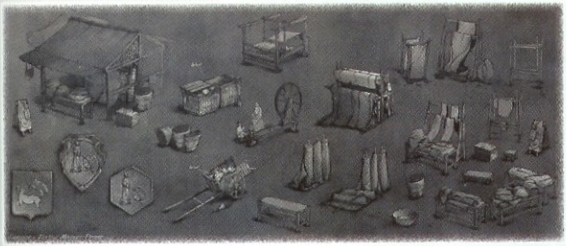


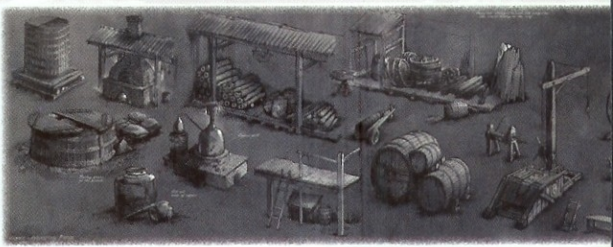
Mercato Vecchio Florence : Daytime Atmosphere

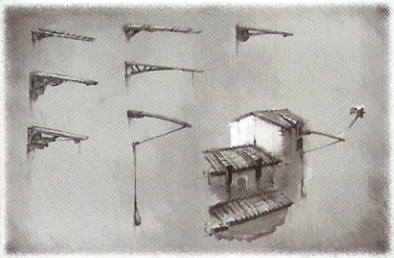
OBJECTS / OBJETS

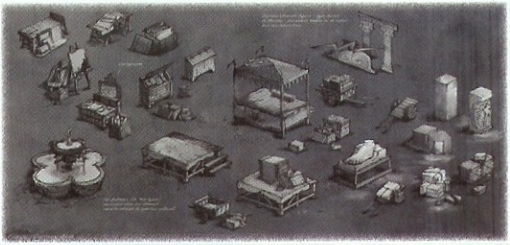


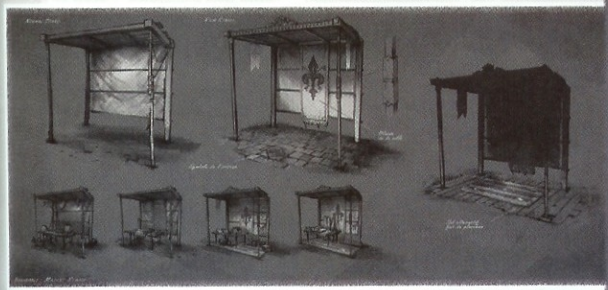


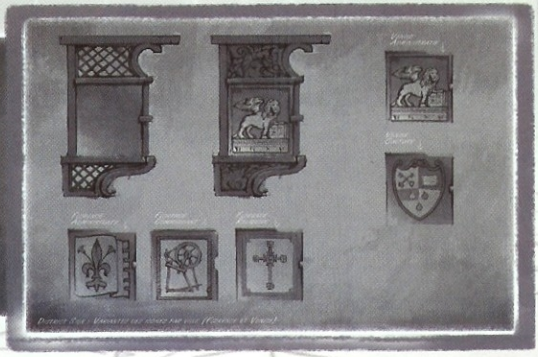












CREDITS / CRÉDITS

Executive Producer / Productrice exécutive
Jade Raymond

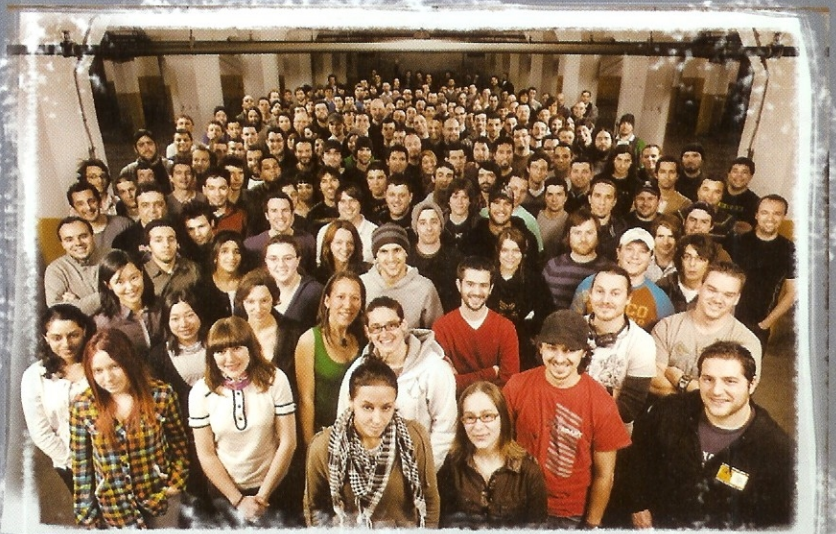
Producer / Producteur
Sebastien Puel

Creative Director / Directeur de la création
Patrice Desilets

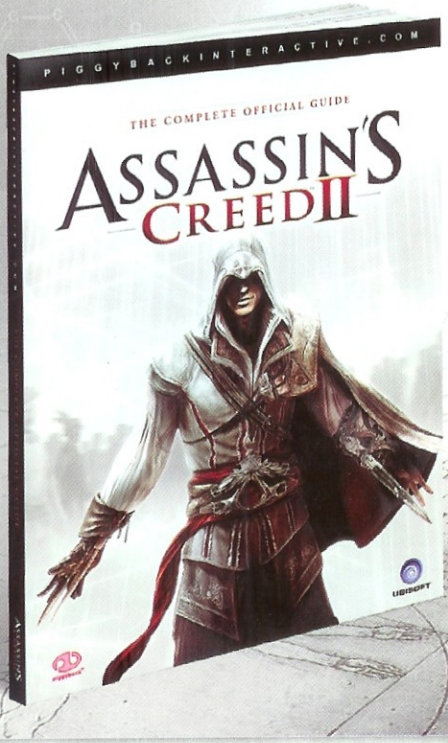
Art Director / Directeur artistique
Mohamed Gambouz

Art Production Manager / Cadre Production artistique
Genevieve Dufour

Illustrators / Illustrateurs
Gilles Beloeil
Sophie Codaire
Jeremy Der
Martin Deschambault
Maxime Desmettre
Nicolas Ferrand
Vincent Gaigneux
Patrick Lambert
Namwoo Noh
Benoit Pelchat
Xavier Thomas
Adam Steeves



IF BOOKS COULD KILL... / Si les livres pouvaient tuer...



- The 100% complete official guide to Assassin's Creed II
- Le guide complet et officiel d'Assassin's Creed II

- Includes detailed guidance for all missions and side-quests, plus in-depth coaching of all playing techniques and strategies
- Inclut des conseils détaillés pour toutes les missions et quêtes secondaires, ainsi que pour toutes les techniques et stratégies de jeu

- Features all hallmarks of a Piggyback® guide, including annotated maps, story analysis, in-depth reference chapters – and much more
- Contient les caractéristique d'un guide Piggyback®, comme des cartes annotées, une analyse de l'histoire, des chapitres de référence approfondis – et bien plus

- Packed with digital, hi-res screenshots and a wealth of exclusive official artwork
- Plein de captures d'écrans digitales en haute résolution et une abondance d'illustrations officielles et exclusives

Available now – get your copy today!

Disponible maintenant – obtenez votre copie aujourd'hui!

UBISOFT